

"FRONT MISSION 5"

~Scars of the War~

ORIGINAL SOUNDTRACK

Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki

フロントミッション フィフス ~スカーズ・オブ・ザ・ウォー~ | オリジナル・サウンドトラック

SQEX10055~7

FRONT MISSION 5 ~Scars of the War~ | ORIGINAL SOUNDTRACK

3DISCS

フロントミッション5

FRONT MISSION®

~Scars of the War~



" FRONT MISSION 5 "

~ Scars of the War ~

ORIGINAL SOUNDTRACK

Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki





DISC 01

01. Children of the War
02. Island of Hope
03. Invasion
04. First Conflict
05. Purpose
06. Guardians of the Peace
07. A Soldier's Scars
08. Basic Training
09. Downtime
10. Red and Blue Stars
11. Patrol
12. Stratagems
13. War of the Titans
14. Victory
15. Recollections
16. Contact
17. Mr. Kato
18. Across the Dunes
19. Intercept
20. Keepers of Freedom
21. Scramble
22. Under Siege
23. Defeat
24. Lock and Load II

DISC 02

01. Listen Up
02. For Home and Country
03. Goliath
04. Defenders
05. Out of the Blue
06. Memoria Ferita
07. Casualties of War
08. Ode to the Fallen
09. Tempered Blade
10. Flight of the Wyverns
11. Mechanized Infantry
12. Ghost Dog
13. Natural Selection
14. Covert Ops
15. Incoming
16. Quicksilver
17. Revelations
18. Muzzle Flash
19. Revelations II
20. R & R
21. Survivor
22. Breaking Limits
23. Last One Standing
24. Visions

DISC 03

01. Ne M'Oubliez Mie
02. Seek & Destroy
03. Grim Reaper
04. Ambush
05. Primary Objective
06. Whiteout
07. Swarm
08. Iron Demon
09. Accelerator
10. Engram
11. Deliverance
12. Recollections II
13. Angel Wings
14. Always
15. Scars of the War
16. A New Beginning
17. Memories
18. Antechamber
19. Gladiators
20. Basic Training II
21. Blue Stream
22. Gunslinger
23. Fifth Front

LINER NOTES

お蔭様で、フロントミッション4、フロントミッションオンライン、
に続きフロントミッション5の作曲も担当させて頂きました。
本来シンセサイザーオペレーターである自分が、このような大きな機会を頂けた事に感謝しています。
さて今回の5ですが、三枝さんのシナリオを最初に読んだ時、おぉ！
これは今までのフロントミッションと明らかに違うものになるな！と感じました。
１人の人間の一生、生と死。テーマがとてつもなく大きく、演出も初期の段階からかなり具体的でした。
音楽も今まで以上に、きちんとテーマを作って演出していかなければならないと思いました。
折りしも「フロントミッション4」開発末期に、父親をガンで亡くしました。
半年間、父の闘病生活を見守り看病。亡き後は葬式、墓地建立など色々な事が一気に起こりました。
その過程を経て、人が１人死ぬと言う事はどういう事なのか、身を持って体験しました。
そんな自分に、人の生と死を扱うテーマが来た事は偶然ではないなと。
(ちょっぴりしんみりしかけてきましたね)
シナリオを音楽の側面から、徹底して描き切ってみたいという気持ちが今まで以上に強かったです。
通常、音楽をどのシーンで使うかはプランナーさんに委ねられる事が多いのですが、
今回は僕自身で全シーン、どういう曲をどの位のサイズで作り、セリフや効果音を踏まえて、
どのタイミングで鳴らすべきか、まで一貫してやらせて頂きました。
本来それ位やって当たり前の事なのですが、ゲーム制作という巨大なプロジェクトにおいて、
なかなか全体が見渡せなかったり、時間が足りなかったり、
人同士のパワーバランスがあったりとします。(笑)
今まで自分がやれてこなかった分野でしたので、よい機会となりました。
発注は45曲でしたが・・・ここにも曲があったほうがよいのではないか・・！という衝動にかられ続け(笑)、
気が付けば、80以上の曲を作っていました。
とはいえ、毎度ながら限られた時間の中での作業です。





自分としては、もう少し推考してから提出したいと思いつつも、納品しなければならない。
という状況のもと、葛藤を繰り返す日々でした。(いやぁほんと自虐的でした。)
シンセオペレーターの山中君は僕のそういった我がままに最後まで付き合ってくれました。
モーガンのテーマを始め、彼が得意のリズムで何曲かアレンジにも参加してくれています。
最後の２ヶ月間は、福井さんも合流してくれ、かっちょいいバトル曲を６曲も提供してくれました。

効果音の中村淳君とは、開発を進めていくうちに、今までにない次元で、
曲と効果音でどう演出しあうべきか具体的な話をさせてもらいました。
彼のよい作品を作ろうという貪欲な姿勢からも大きな刺激を受けました。
イベントシーンのファイナルミックスに玉井さんが立ち会ってくれたのも大きかったです。
語弊を恐れずに言えば、今回は純粋にクオリティの高い音楽を作るという観点からすると、
不満の残るものと言えるかもしれません。しかし一方で、
演出効果という観点ではかなりの力を注ぐ事が出来たと思っています。
偉大なる失敗とでもいうのかな？（笑）両立できると素晴らしいんですがね。
何れにせよ自分にとって大きなターニングポイントであることは事実です。

人の人生って何？　人間にとって永遠のテーマですよね。
その答えの一つが、フロントミッション５には込められていると思います。
発売前の今、作り手の１人として、多くの人にこのゲームで遊んでもらい、
何かを感じてもらえたら・・と切に思います。

最後にもう一度、このような大きな作品に自分のような者が参加できた事に感謝です。
2005・12・5　　岩崎英則





どうも、玉井と申します。
FrontMission5 ～Scars of the War～(以降FM5)のディレクターをさせて頂いた者です。
FM5のサントラが1月25日に発売されるということで、
岩崎さんに頼まれてこのような大それた場所に出てきてしまいました。
今は2005年12月5日、新宿にある会社の8階でこれを書いてます。
現在のFM5開発チームは、開発自体は既に終了していて、年末のとあるイベント用に試遊台を出すので
そのバージョンの作業をしている人、次のチームに異動が決まって荷造りしている人、
機密書類をシュレッダーにかけまくる人、休暇中の人、いろいろいます。
師走というのと、ほとんどのスタッフが長期休暇直前というのもあって、
ちょっと前が嘘のようななんともゆる～い空気が漂ってます。1本作り終えたこのだらだらした空気は、
一回経験すると癖になります。もう少し時間が経つと「あそこをああすれば・・・」「あれはいらなかった」等、
後悔の念が盛大に沸いてくるんですけどね。で、今作、FrontMission5 ～Scars of the War～。
当たり前の事なんですが、ゲームにおいて音というのは非常に大きな要素の一つで、
その良し悪しでゲームの出来が大きく違ってきます。
FM5の開発が決定した時に、前作FrontMission4に続いて岩崎さんが担当してくれると聞いて
非常に嬉しかったのをよく憶えています。普段の岩崎さんはアカデミックな雰囲気の
素敵なお兄さんって感じですが、フロントミッションの世界観をしっかり理解してくれていて、
「このシーンをどうやって盛り上げるか」を誰よりも熱く一緒に考えてくれるし、
「敢えて曲を下げて効果音を上げる」みたいな事もポジティブに考えてくれます。
彼と効果音の中村さんが中心になって作られたFM5の曲や効果音は、
ガンガン鳴らすだけのそこらのゲームの音とは一線を画したモノになってます。
FM5を未プレイの方はもちろん、既にクリアされた方も、
ここに収録されている楽曲が本編で効果音や映像と絡んで
どのように使われているかを是非ご自身で体験してみてください。

玉井進太郎
(FRONT MISSION5 ～Scars of the War～ ディレクター)





記憶──フロントミッション5～Scars of the War～でのストーリーキーワードです。
この形のない曖昧としたものは生物すべてに備わっているにも関わらず
互換性がないという非常に変わった特性をもっています。
だからこそ個体はオリジナルを保てるわけですが、
本作はこの絶対領域が侵されるとどうなるのかをテーマにスタートしています。記憶や思考、
感情を奪われても本人であり続けられるのなら、
人を構成しているものは物質以外の何かがあるのかもしれません。
人の脳は10テラバイトほどの容量しかないそうです。
この中に人の本質が入っているとは信じ難いですが、
近い将来解析が進んでこの不可侵の領域がすべて晒されるその日まで、
想像を膨らませて答えを待ちたいと思います。
──とまぁ、そんなことはおいといて、年下で幼なじみの隠れ眼鏡っ娘上官に
叱られてみたりするモテモテツンデレストーリーはいかがでしたでしょうか。
プロジェクト立ち上げの当初、デレクターの玉井から「ミリタリーで！」と念を押されたにもかかわらず
結果はみなさんご存じのとおりです。昨今SF作品はとんと書く機会に恵まれなかったので
「ミリタリーで！」が「ミリタリー『調』で？」となり、
最終的には「広い心で見ればミリタリーっぽい気がしないでもない」と張り切りすぎてしまいました。
重厚なFMシリーズの世界観が音を立てて崩れ去ってしまったファンの皆様、スイマセン。
その記憶は10テラバイトの肥やしにしてください。
記憶といえば、強襲隊のテーマを発注する時に──「そうですか、岩崎さんは民族音楽が好きなんですか。
じゃあ、強襲隊のテーマはロボットアニメの合体バンクシーンBGMみたいので。
メロ押しで哀愁2割、カッチョよくて熱く燃えるヤツ。あ、ミリタリーテイストを忘れずよろしく」
──と、言ったときの彼の眉がハの字になった顔が忘却できないのですが、
これはそんなに重要な記憶なのでしょうか。

三枝浩行
(FRONT MISSION5 ～Scars of the War～ シナリオ)





"FRONT MISSION 5"
~ Scars of the War ~
CHARACTER & WAP
Character designed by Yusuke Naora




Hector Reynolds
Randy O'Neill
Edward Collins

EXPLANATION
Text by Hidenori Iwasaki

Except
DISC1 - 20, 22, DISC2-24, DISC3 - 2, 6, 9
Text by Kenichiro Fukui
DISC3 - 21 Text by Masayoshi Soken

DISC 01

01. Children of the War
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
今回の「フロントミッション5」では声の要素をテーマのひとつに組み入れてみました。ストーリー上の要所毎に合唱系の曲がかかるのですが、これによって一貫性が出せたのではないかと思っています。とはいえ、もともと声を使うという発想があったわけではなく、開発していく過程で、演出上声があったほうが映えるなぁ・・と 気づいたんですけどね。この曲はほぼすべての作曲が終わってから作った事もあり、「フロントミッション5」の全体を総括するようなイメージで仕上げました。宣伝的な要素もちょっぴりあるかな・・

02. Island of Hope
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
「スクエニのロゴが浮びあがったまま、ゲームの画面に突入したいよね」そんな話がシナリオの三枝さんから最初にありました。通常は会社のロゴは独立して表示され、一旦暗転してからゲームが始まりますよね。音楽は平和なハフマン島の日々のイメージ。映像のタイミングに合わせて作った曲なので、サイズが短く感じられるかもしれません。メロディのホルンは4管で実際に吹いて頂いたのですが、打ち込みのバージョンのほうがしっくりきたので最終的にそちらを採用しました。

03. Invasion
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
この曲は、ファイナルミックス(曲、効果音、セリフの最終的なミキシング行程)でメロディが始まる部分が、効果音の聞かせ所とタイミングが重なってしまい、土壇場で曲の構成を変更しました。映像と同期した音楽を作る上では避けて通れない課題ですね。イントロが長めに聴こえるのはその為です。

04. First Conflict
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
オープニング最後の史実を語るシーンです。セリフに重々しさが出るよう、低音で暗めの曲を作ってみました。ドンドンなっている太鼓は今回のお気に入りの音色で、多くの曲で使っています。

05. Purpose
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
スタートボタンを押したら最初に見る映像シーン。なにか印象的な演出が出来ないか・・と考えた末、こんな曲になりました。ここでは戦場やヴァンツァーよりも人物に焦点を当て、やるせない感情を表現したかったのです。エスニックな笛の音色はドゥドゥクという中東の楽器です。

06. Guardians of the Peace
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
これも最初に映像同期ありきの曲です。徐々に盛り上げつつも、盛り上げすぎない感じに展開させてあります。(微妙な表現・・)グレンの登場するシーンでは全編を通して同じメロディを使っているのですが、ここでもしっかりと入っていますよ。(笑)

07. A Soldier's Scars
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
ゲーム最後のイベント用に作ったテーマですが、冒頭のシーンでも使うことで引き締まった感じが出せたのではないかと思います。クラリネットは、サウンドプログラマーの大堀さんに吹いてもらいました。

8. Basic Training
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
ミリタリーな要素として、バグパイプを使った曲がひとつ位あってもいいのではないか。そんな観点からこの曲を作り始めました。ドローンを意識して作ったのでルートがずっとGです。が、ゲームの序盤にバグパイプが鳴ると世界観を誤認されそう、と三枝さんから指摘を頂き、ここでは代わりにトランペット3管で演奏しています。

09. Downtime
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
今回の中で数少ない内蔵音源曲です。コンバート時に、スネアのフラムがウソっぽくならないように、シンセオペレーターの山中君に細かく調整してもらってます。

10. Red and Blue Stars

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

赤と青の星。USNの国旗ですね。シンプルで威厳のある雰囲気のものを心がけて作りました。

11. Patrol

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

4度重ねのコード。鳴るシチュエーションによって、どうとでも解釈できる抽象的なものです。これ系、曲だけ聴くとなんてことないのですが、ゲーム中の会話シーンではこの淡々さがスープのダシのようにシーンに溶け込み機能する(笑)という感じでしょうか。

12. Stratagems

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

これも内蔵曲です。ミッション前のナレーションが必ず入るので、声の邪魔にならずに渋めのものというコンセプトで作っています。かなり初期に作ったので懐かしいです。

13. War of the Titans

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

今回のメインテーマです。開発当初このメロディに到達するまで、試行錯誤したのを思い出します。一番最初に作った曲です。パソコン上でファイルを日付順に並べると一番下に「battle1」と表記されます。(笑)

14. Victory

Music : Hidenori Iwasaki /Arrangement : Norihito Sumitomo

これフルオーケストラです。数十秒のファンファーレなのに贅沢ですね。住友さんにアレンジして頂きました。生演奏のみだとゲーム上でパワー不足と感じたので、後にティンパニーとホルンの打ち込みで補強してあります。

15. Recollections

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

もともとグレンのテーマとしての位置付けて作ったので、グレンが登場するシーンでも同じメロディが鳴ります。これは、ウォルターとグレンの子供時代の病院シーン用に尺を合わせたバージョンです。

16. Contact

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

テンションはそれほど高くないですが、敵機出現、そんなシチュエーションに合うように作りました。渋い曲になったなぁ。

17. Mr. Kato

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

グレンのテーマのアレンジバージョンだったのですが、映像に合わせるとメロディがちょっとくどいので、最後に抜きました。ギターの赤松さんとセッションしながら即興で作った曲です。

18. Across the Dunes

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

砂漠ステージがあると聴いて、思わずニヤリ。民族音楽好きな僕としては、すきあらばエスニックな要素を取り入れたいと思っていました。太鼓はダルブッカという中東の楽器なのですが、このリズムを基本に、ディレイで倍の早さのギミックをいれるというアイディアから、肉付けしてできた曲です。

19. Intercept

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

これもcontact 同様に敵機出現時を想定して作ったのですが、テンションはこちらの方が高めです。映像音楽を作る上では、メロディやコードも当然重要ですが、それとは別にテンションコントロールというのも大事な要素の一つですね！

20. Keepers of Freedom

Music & Arrangement : Kenichiro Fukui

私が担当した曲の中で、唯一メロディーを持たせたミドルテンポのナンバー。傷を癒すかのような優しくも雄渾なトランペットが戦場で戦う者を後押しします。

21. Scramble

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

出動前の緊張感というイメージです。内蔵音源曲なので制約が・・

22. Under Siege

Music & Arrangement : Kenichiro Fukui

ひたひたとどこからともなく無数に迫り来る敵の脅威と威圧感を曲でも出しています。そう、あの聞き覚えのあるフレーズも再登場です。

23. Defeat

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

やられちった・・・。みなさんここまで行く前にリセットされると思いますが(笑)



24. Lock and Load II
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
「フロントミッション4」のセットアップ曲のアレンジです。この曲が好きだと言って下さる方が多かったので再度モチーフにしてみました。

DISC 02

01. Listen Up
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
こちょこちょしたテクノっぽい音が入っていて、作戦シーンにはまりそうな曲・・・そんなイメージで作ってみました。特にメロディがないので、記憶に残りにくいと思いますが、シーンに合うものになったと思います。

02. For Home and Country
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
メインテーマのアレンジです。初期のPV（プロモーションビデオ）でも使われていましたね。愛国心をあおるようなテンション（力こぶ？）を心がけて作りました。

03. Goliath
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
これバトル曲にアレンジして使う予定だったのですが、イベントのみでの使用となりました。自分のイメージではストリングスがメインに出てくる感じだったのですが、山中君がリズムを歪ませてくれたのでそちらが前に出た印象に仕上がりました。

04. Defenders
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
「War of the Titans」がメインだとすると、これはサブメインテーマといった感じです。PVでも何度か使って頂きました。フォートモーナス防衛戦をイメージして、これも愛国心をあおるようなコンセプトのもと作りました。

05. Out of the Blue
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
一連のこのシーン何度見ても泣けますね・・。曲はどういうアプローチで演出するか悩みました。そんなわけで、アフレコの現場に立ち会わせてもらい、セリフのテンションを確認してから作曲に入りました。森川さん（ウォルター役）の迫真の演技にスタジオで震えが来ました。作曲する上で良い刺激になりました。

06. Memoria Ferita
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
メモリア・フェリータとはイタリア語で、「傷ついた記憶」という意味です。当初、アーという発声の合唱にするつもりでしたが、象徴的なシーンなのでキーワードになる言葉が欲しいと思い、トランスレーター（翻訳）の方々に一緒に考えて頂きました。memoria Passata（過去の記憶）という候補もありました。

07. Casualties of War
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
泣き所…皆さんは涙しましたか？

08. Ode to the Fallen
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
テンションの落としどころが難しかったように記憶してます。悲しいシーンですが、わざとらしくないよう淡々と・・でも悲しいみたいな・・

09. Tempered Blade
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
時間が経っているような雰囲気を出して欲しいとの事で、長めに展開させて作りました。イメージはロッキーの世界ですね。クサめな曲に仕上がりました。ギターの赤松さんが、前半の刻みを弾くのに苦労していました。シンプルなものほどテンポキープが難しいのですね。今回ギターリグというプラグインを購入したので、いつもよりギターも多めに使っています。

10. Flight of the Wyverns
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
リン「よしテイルドーンだ。いってこい」で、音楽スタート。今回の中でもっとも煮詰まった曲のひとつです。最終的にここに至るまでに、何パターンのデモを作ったことか・・ 三枝さんからの印象的なものが欲しいというリクエストと、自分の中のベタな曲にしたくないという葛藤の産物です。いつもながらホルンのグリッサンドって気持ちいいですね。

11. Mechanized Infantry
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
インダストリアルな要素のあるバトル曲という事で作りましたが、後半はラテンパーカッションぽい要素も入れてみました。シンセオペレーターの山中君曰く、「スパイミュージックっぽいです」と。ここでも赤松ギターが炸裂です。

12. Ghost Dog
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
理論を捏ね回すヘクター。かっこいいイメージの上官であると同時に結構三枚目なところもあったりで(笑)。曲は、小難しい雰囲気と三枚目な要素を組み合わせた感じを表現してみました。

13. Natural Selection
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
おお！ジャングルのステージもあるのか。ニヤリ。これも民族音楽シリーズです。民族音楽＋戦闘曲の要素を組み合わせた実験的感じです。カリンバ炸裂。

14. Covert Ops
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
シーンが東南アジアなので、ゴーンとガムランの音が入っているのですよ。マスタリングでエンジニアの小泉さんが、「ゴエモンがいますねぇ・・」って 笛の音色の事ですね。(笑)

15. Incoming
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
この曲、ミの音だけで出来てます。

16. Quicksilver
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
『Flight of the Wyverns』から派生させた曲です。メロディ部分はわかりやすさとシンプルさを意識してみました。こういうのって作り手としては結構恥ずかしいです。中間部分の赤松ギターはThe Black Mages張りの勢いです。(笑)

17. Revelations
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
いやぁこの曲不気味ですね。狙ったとはいえ…S型デバイスの最初の・・・あ…あまり話すとネタバレになるのでこれくらいで。

18. Muzzle Flash
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
夜間戦闘シーン。潜入的要素と戦闘の緊張感を組み合わせてみました。Stratagemsに比較的近いコンセプトで作っています。

19. Revelations II
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
トライアングルだけでも結構雰囲気でますなぁ。要は音数が多いか少ないかというより、イメージに合うか否かって事です、映像音楽に重要な部分は。勉強になりました。

20. R & R
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
最後の最後に、追加で発注があって作った曲。そんなわけでかなりサッと作ったわけですが、そういう曲に限って自分らしさが出ますね。

21. Survivor
Music : Hayato Matsui / Arrangement : Hidenori Iwasaki
もともとFMO(フロントミッションオンライン)用に作っていた曲だったのですが、5で使うことになりました。原曲はFM3の松尾さんです。この曲好きな曲なのでアレンジして使わせて頂きました。

22. Breaking Limits
Music & Arrangement : Yasuhiro Yamanaka
シンセオペレーターの山中君による作編曲です。楽器はオケ楽器中心なのに、なんとなくクラフトワークを彷彿させる旋律に聴こえるのは僕だけでしょうか？ 本人曰く、Vstプラグインで面白いものを手に入れたので使って見たかったとの事です。

23. Last One Standing
Music : Hidenori Iwasaki /Arrangement : Norihito Sumitomo
Victoryのスローバージョンです。これもフルオケ＋打ち込みです。

24. Visions
Music & Arrangement : Kenichiro Fukui
ストーリー本編とは別世界で繰り広げられるシミュレーションステージ。見た目にもちょっとサイバーなステージに合わせ、ノリの良い淡々としたクールなアンビエントテクノに仕上げました。

DISC 03

01. Ne M'Oubliez Mie
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
『Ne M'Oubliez Mie』とは古フランス語で「忘れな草」(Forget-me-not) という意味です。ゲーム中唯一？リンの女らしさが見られるシーンなので、しっとりとしたものを。三枝さんに初めてデモを聴いて頂いたとき、「岩崎さん、これエローい！」と言われたのは忘れません。(笑) ピアノはYAMAHAのP-250です。最近ではリアルな音はGigaがほぼ主流になっていますが、まだまだ専用音源にもいい音ありますね。好きな音色です。

02. Seek & Destroy
Music & Arrangement : Kenichiro Fukui
無事に人質を救えるか？！緊迫した攻防戦の雰囲気をより高めるように作っています。

03. Grim Reaper
Music : Hidenori Iwasaki
Arrangement : Hidenori Iwasaki & Yasuhiro Yamanaka
Grim Reaper ＝死神。怖いですね。コーラスの声 ferita フェリータ って歌っているのですが、どなたか気づきました？ リズムの極悪な部分は山中君が作ってくれました。

04. Ambush
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
あるシーン専用に尺を合わせて作ったのですが、なんと別の場所でもぴったり同じ尺ではまるシーンが２箇所もあったのです。偶然の一致ってすごいですね。人が心地よいと感じる演出の尺は大抵同じということでしょうか？

05. Primary Objective
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
MIDASの話から徐々に、ウォルターの任務の話へ・・長いイベントをどうやって演出しようか悩んだのですが、徐々に盛り上げていく方向で着地させました。曲だけだとつまらないけど、映像と同期させると機能する曲のひとつですね。

06. Whiteout
Music & Arrangement: Kenichiro Fukui
吹雪も舞う酷寒の中でのミッション。戦う厳しさを冷徹で重厚な映画調サウンドに仕上げました。

07. Swarm
Music & Arrangement: Hidenori Iwasaki
奥さん！これもミだけの曲ですよ。

08. Iron Demon
Music : Hidenori Iwasaki
Arrangement : Hidenori Iwasaki & Yasuhiro Yamanaka
『Grim Reaper』を発展させて作りました。もともとは、歪んだキックとスネアだけでリズムを鳴らしていたのですが、山中君が頑張って色々と派手にしてくれました。ここにもFerita。聴こえます？

09. Accelerator
Music & Arrangement : Kenichiro Fukui
仲間合流で加勢、敵機襲来の不安、最終ステージに向けての突入感や緊張感など、最終ボス戦に向かう前の状況、感情を全て曲でも表現してみました。

10. Engram
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
これも映像同期系の曲。ソプラノの声がなんとも美しく不気味です。ラスボス戦との調和を考えていれたコーラスなのです。

11. Deliverance
Music & Arrangement: Hidenori Iwasaki
ラスボス戦。シナリオ的になんともやるせないシチュエーションですよね。Deliveranceという曲名には救助、開放、悪魔払い などという意味があります。前半のコーラスはサウンドクリエイションのみなさんに歌っていただきました。中盤２分あたりからのリズムが激しくなる部分は山中君の手によるものです。

12. Recollections II
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
回想シーン毎に鳴るテーマですが、最後のシーンは意味が深いですね。

13. Angel Wings
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
最後までプレイされた、感の良い人なら"天使の羽"って何の事かわかりますよね？ これも映像同期を優先させて、セリフの変わり目、シーンの変わり目に曲の展開がくるように仕掛けてあります。ラストの盛り上がりシンバルは本来マレットであるべきなのですが、効果音とかき消しあってしまうので、やかましいシングル音の連打にしてあります。

14. Always
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
リンのテーマ。実は最初にこれが出来て、その後Ne M'Oubliez Mieを作りました。シンプルなメロディ、すべて終わった安堵感、女性っぽさを意図しました。

15. Scars of the War

Music : Hidenori Iwasaki / Arrangement : Norihito Sumitomo

フルオーケストラ＋合唱による生演奏です。グレン、USN、リン、バトル、とゲームを追いかけるようなテーマ曲のメドレーにしたので、曲想に合わせた映像演出になるように、僕の方からプランナーの村岡さんに、細かい注文をさせて頂きました。最後までプレイしてくれた人には、ぐぐっ‥とくるような演出にしたつもりです。音楽だけでも、映像だけでも、こういう効果って出ないですからね。一体感あってのものだと思います。

16. A New Beginning

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

人生は繰り返される。去るものあれば、生まれ来るものありですね。新たな物語が始まります。

17. Memories

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

シネマモードの曲です。Island of Hopeが短かったのでフルサイズにしてみました。クラリネットの甘い音色がほっとさせます。

18. Antechamber

Music : Hidenori Iwasaki

Arrangement : Hidenori Iwasaki & Yasuhiro Yamanaka

僕がラフな部分を作り、細かい部分は山中君が仕上げてくれました。音色に山中君のセンスがでてますね。

19. Gladiators

Music : Hidenori Iwasaki

Arrangement : Hidenori Iwasaki & Yasuhiro Yamanaka

フォースのBreak free をFMOでテクノよりにリアレンジしたのですが、今回はそれを山中君がさらに、リメイクして完成させてくれました。

20. Basic Training II

Music & Arrangement: Hidenori Iwasaki

『Basic Training I』のバグパイプバージョンです。バグパイプ演奏はFFCC (Final Fantasy crystal chronicl) でもお世話になったロバハウスさんです。

21. Blue Stream

Music : Masayoshi Soken / Lyrics:Aziz Hinoshita

Arrangement : Masayoshi Soken / DJ : Colin Williamson

Chorus : The Poors

キャーキャー唱っていますが皆さん30歳越え。しかもシラフです。

22. Gunslinger

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

グレンが投降するシーン用に作った曲ですが、最終的には使いませんでした。ボトルネック奏法を使いたくて、関戸さんにギターをお願いしました。

23. Fifth Front

Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki

ゲームショウのPVの後半部分で流れていた曲です。他のPVでも使って頂きました。『Out of the Blue』から派生した曲で、後半のテンポは煽るように徐々に上げています。




erative Union

MUSICANS

『Scars of the War』『Victory』『Last One Standing』
Music : Hidenori Iwasaki
Arrangement : Norihito Sumitomo (FILLIN INC.)

Conductor : Koji Haishima / Strings : Miyasaka's Group / Flute : Mitsuru Soma
Oboe : Satoshi Shoji / Clarinet : Kimio Yamane / Bassoon : Masashi Maeda
Horn : Otohiko Fujita, Yasushi Katsumata,Kensho Hagiwara, Tsutomu Isohata
Trumpet : Koji Nishimura Yoshikazu Kubo, Tsuyoshi Hirabayashi
Trombone : Shinji Koga, Yuri Iguchi, Ryota Fujii / Tuba : Atsushi Matsunaga
Percussions : Yuichi Ise / Harp : Tomoyuki Asakawa
Piano : Norihito Sumitomo (FILLIN INC.)
Chorus : MUSICCREATION

Recording & Mixing Engineer: Etsuhiro Nakamura
Recording & Mixing Studio : AVACO CREATIVE STUDIO INC.

Recording Coordinate : Kazuyuki Doki (REBIRTH INC.)
Arranger Management : Yasuko Endo (FILLIN INC.)

『Basic Training』
Music & Arrangement: Hidenori Iwasaki
Trumpet : Koji Nishimura, Yoshikazu Kubo, Tsuyoshi Hirabayashi
Horn : Otohiko Fujita, Yasushi Katsumata, Kensho Hagiwara, Tsutomu Isohata

『Keepers of Freedom』
Music & Arrangement : Kenichiro Fukui
Trumpet : Koji Nishimura

『Defenders』
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
Horn : Otohiko Fujita, Yasushi Katsumata, Kensho Hagiwara, Tsutomu Isohata

『Deliverance』
Music & Arrangement: Hidenori Iwasaki
Chorus : Music Creation

『Quicksilver』
Music & Arrangement : Hidenori Iwasaki
Horn : Otohiko Fujita, Yasushi Katsumata, Kensho Hagiwara, Tsutomu Isohata
Guitar : Satoshi Akamatsu

" FRONT MISSION 5 "

~ Scars of the War ~

CHARACTER & WAP

Character designed by Yusuke Naora



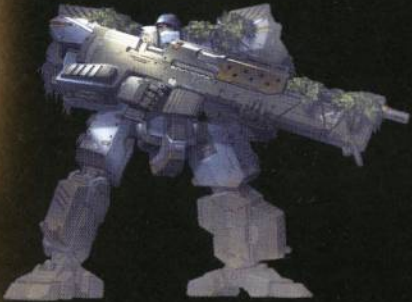
Crustacia



Desmatz



Frost



Kyojun



Numsekar

Music Composed, Arranged & Produced by Hidenori Iwasaki
Music&Arrangement : Kenichiro Fukui (DISC1-20, 22, DISC2-24, DISC3-2, 6, 9)
Masayoshi Soken (DISC3-21)
Synthesizer Operator & Mix : Yasuhiro Yamanaka

Sound Programmer : Minoru Akao
Sound Tool Programmer : Satoshi Akamatsu

-Musicians-
Guitar : Satoshi Akamatsu (DISC1-15, 17 DISC2-5, 9, 11, 16)
Guitar : Tsuyoshi Sekito (DISC3-22)
Ancient Instruments (Bagpipe) : ROBA HOUSE (DISC3-20)
Clarinet : Hitoshi Ohori (DISC1-7)

Mastering Engineer : Yuka Koizumi (Orange)

Jacket Illustration : Yusuke Naora
Art Direction : Tadashi Shimada (Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada & Norie Kadokura (Banana Studio)

Production Manager : Masayuki Tanaka
Production Coordinator : Masashi Kitagawa

CD Production Coordinator : Emiko Funahashi
CD Promotion Coordinator : Soushi Yoshida
General Manager : Kensuke Matsushita

Publicity Producer : Akiko Wada
Senior Producer : Koichiro Sakamoto

Supervisor : Toshiro Tsuchida, Shintaro Tamai

Special Thanks to Aziz Hinoshita, Tet Hara

Presented by SQUARE ENIX CO., LTD.
http://www.square-enix.co.jp/music/sem

SQUARE ENIX.

SQEX 10055-7 / STEREO / MADE IN JAPAN

フロントミッション フィフス ～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～ オリジナル・サウンドトラック

SQEX10055~7



【DISC 01】 01. Children of the War / 02. Island of Hope / 03. Invasion / 04. First Conflict
05. Purpose / 06. Guardians of the Peace / 07. A Soldier's Scars / 08. Basic Training / 09. Downtime
10. Red and Blue Stars / 11. Patrol / 12. Stratagems / 13. War of the Titans / 14. Victory
15. Recollections / 16. Contact / 17. Mr. Kato / 18. Across the Dunes / 19. Intercept
20. Keepers of Freedom / 21. Scramble / 22. Under Siege / 23. Defeat / 24. Lock and Load II
【DISC 02】 01. Listen Up / 02. For Home and Country / 03. Goliath / 04. Defenders / 05. Out of the Blue
06. Memoria Ferita / 07. Casualties of War / 08. Ode to the Fallen / 09. Tempered Blade / 10. Flight of the Wyverns
11. Mechanized Infantry / 12. Ghost Dog / 13. Natural Selection / 14. Covert Ops / 15. Incoming
16. Quicksilver / 17. Revelations / 18. Muzzle Flash / 19. Revelations II / 20. R & R
21. Survivor / 22. Breaking Limits / 23. Last One Standing / 24. Visions
【DISC 03】 01. Ne M'Oubliez Mie / 02. Seek & Destroy / 03. Grim Reaper / 04. Ambush
05. Primary Objective / 06. Whiteout / 07. Swarm / 08. Iron Demon / 09. Accelerator / 10. Engram
11. Deliverance / 12. Recollections II / 13. Angel Wings / 14. Always / 15. Scars of the War
16. A New Beginning / 17. Memories / 18. Antechamber / 19. Gladiators
20. Basic Training II / 21. Blue Stream / 22. Gunslinger / 23. Fifth Front

SQUARE ENIX.

SQEX 10055～7（3枚組） 定価￥3,300（税抜価格￥3,143） STEREO / MADE IN JAPAN 06·1·25 Ⓛⓧ

FRONT MISSION 5 ～Scars of the War～ ORIGINAL SOUNDTRACK

3DISCS

FRONT MISSION 5
~Scars of the War~
ORIGINAL SOUNDTRACK DISC 01

Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki

SQEX 10055 / STEREO / MADE IN JAPAN

SQUARE ENIX

FRONT MISSION 5
~Scars of the War~
ORIGINAL SOUNDTRACK DISC 02

Music Composed, Arranged & Produced by
Hidenori Iwasaki

SQEX 10056 / STEREO / MADE IN JAPAN

SQUARE ENIX.

FRONT MISSION 5
~Scars of the War~
ORIGINAL SOUNDTRACK DISC 03

Music Composed, Arranged & Produced by

Hidenori Iwasaki

SQEX 10057 / STEREO / MADE IN JAPAN

SQUARE ENIX.

＜発売中＞
FRONT MISSION 4＋1st
Original Soundtrack
SQEX10021-4（定価¥3,800）

＜近日発売＞
FRONTMISSION ONLINE
Original Soundtrack

※詳細はSQUARE ENIX MUSIC
ホームページをご覧下さい。
http://www.square-enix.co.jp/music/sem/

発売元：（株）スクウェア・エニックス

4988601460392

COMPACT DISC DIGITAL AUDIO

06·1·25 Ⓛ⊗
SQEX10055～7（3枚組）
定価¥3,300
（税抜価格¥3,143）

STEREO/MADE IN JAPAN

SQUARE ENIX

フロントミッション フィフス ～スカーズ・オブ・ザ・ウォー～ オリジナル・サウンドトラック

SQEX
10055～7
（3枚組）
¥3,300

SQUARE ENIX
ゲーム・ミュージック
SQEX10055～7（3枚組）
STEREO/MADE IN JAPAN

FRONT MISSION
-Scars of the War-

FRONT MISSION 5 ～Scars of the War～ ORIGINAL SOUNDTRACK

大人気シミュレーションRPG
「フロントミッション」
シリーズ最新作、
「フロントミッション5」の
ドラマチックなシーンを彩る
名曲の数々を収録！

直良有祐
書き下ろしジャケット

定価¥3,300
（税抜価格¥3,143）